

TERRiSTORIES

© CIBAO

Gérez, négociez, coopérez... ou pas !



Règles du jeu

Contenu

- 12 tuiles Territoire :
 - 4 Montagnes
 - 4 Plaines
 - 4 Marécages
- 20 jetons Zone d'activité :
 - 5 Champs
 - 5 Villes
 - 5 Usines
 - 5 Réserves naturelles
- 12 cartes Personnage réparties en 4 rôles :
 - 3 Agriculteurs
 - 3 Gouverneurs
 - 3 Entrepreneurs
 - 3 Écologues
- 68 cartes Projet
- 18 cartes Aléa
- 12 cartes Planète
- 12 cartes Mission
- 20 pions Individu (5 par joueur)
- Une centaine de cubes en bois Ressource
- 1 jeton Ambassadeur
- 1 jeton Pluie
- 12 jetons Label DD (Développement durable)
- 19 jetons Aménagement
- 1 plateau Base spatiale
- 3 marqueurs Objectif
- 1 règle du jeu
- 1 fiche Aide de jeu
- 4 cartes Aide de jeu



Sommaire

I. Introduction.....	3
II. But du jeu.....	5
III. Avant de commencer.....	6
IV. Mise en place.....	7
V. Déroulement du jeu.....	11
1. Phase 1 - Développement de la base spatiale.....	11
2. Phase 2 - Les projets.....	12
3. Phase 3 - Récolte.....	15
4. Phase 4 - Aléa.....	15
5. Phase 5 - Salaire.....	16
6. Phase 6 - Régénération de la planète.....	16
VI. Fin de partie.....	18
VII. Variantes.....	19
VIII. Petit guide de survie en milieu hostile.....	20
IX. Histoire du jeu.....	22



I. Introduction

Bienvenue dans TerriStories® ! Vous atterrissez sur une nouvelle planète avec tout votre équipage pour construire une base spatiale. Partez à la découverte de ce nouveau territoire, aussi hostile que surprenant. Serez-vous capables de coopérer pour vous installer durablement et atteindre vos objectifs ?

« Nous sommes en 2254 et la Terre compte plus de 16 milliards d'habitants. Face à cette surpopulation, il devient difficile de nourrir tout le monde et l'avenir de l'humanité est plus que jamais menacé.

Grâce aux technologies de pointe, les scientifiques ont découvert des planètes semblables à la Terre, très loin dans l'Univers. En revanche, impossible de dire combien il y en a, ni où elles sont situées : les possibilités semblent infinies...

Le Conseil Terrien, haute instance mondiale, décide de lancer un vaste plan d'exode spatial afin d'expatrier une partie de la population sur ces planètes. Il affrète des vaisseaux ultra-rapides capables d'aller plus vite que la lumière, avec à leur bord des groupes de volontaires de tous horizons. Leur objectif ? Construire des bases spatiales pour accueillir les familles qui les rejoindront par la suite.

Chaque participant a été choisi pour ses compétences dans son domaine d'expertise et une fiche de mission avec des objectifs à atteindre lui a été remise. Ils ont cependant chacun leurs caractères, leurs propres espoirs, craintes et envies. Arriveront-ils à s'entendre pour le bien de l'humanité ?

Spécialiste dans votre domaine, vous vous engagez dans l'une de ces missions. Après plusieurs mois de voyage, vous débarquez enfin sur le sol de votre nouvelle planète. À première vue, elle ressemble à la Terre, tout aussi foisonnante de vie, mais quelques détails attirent votre attention...



TERRISTORIES

Gérez, négociez, coopérez... ou pas !



- 1 Territoire
- 2 Jeton Zone d'activité
- 3 Cartes Personnage
- 4 Cartes Projet
- 5 Cartes Aléa
- 6 Cartes Mission
- 7 Cartes Planète
- 8 Cartes Aide de jeu
- 9 Pions Individu
- 10 Cubes Ressource
- 11 Jeton Ambassadeur
- 12 Jeton Pluie
- 13 Jetons Label DD (Développement durable)
- 14 Jetons Aménagement
- 15 Plateau Base spatiale
- 16 Marqueurs Objectif
- 17 Fiche Aide de jeu

II. But du jeu

Pour gagner la partie, vous devez atteindre, en **8 tours maximum**, au moins l'un de ces deux objectifs :

1. Coopératif

Il est défini pour chaque planète. Vous devez atteindre l'**Objectif commun** figurant sur la carte **Mission**. Elle précise le niveau de développement du territoire à atteindre. Il sera matérialisé, au cours de la partie, par les **3 Indices** sur le plateau **Base spatiale**.

Exemple de carte Mission



2. Individuel

Il est défini pour chaque personnage. Vous devez remplir l'**Objectif personnel** inscrit au verso de votre carte **Personnage**. Pour cela, vous devez atteindre simultanément un niveau d'**Indice** et une réalisation sur le plateau.

Par exemple, l'Agriculteur / Exploitant Agricole doit avoir un **Indice Économie « Objectif commun +1 »** et au moins 10 **Ressources** en sa possession à la fin d'un tour.

Exemple de carte Personnage (verso)



Dans TerriStories®, il est donc possible de gagner la partie **collectivement** et/ou **tout seul**.

Zoom sur les Indices

Les **Indices** représentent la santé globale du territoire, en reprenant les trois axes du développement durable :



Économie : développer la croissance et l'efficacité économique.



Environnement : préserver, améliorer et valoriser l'environnement et les ressources naturelles.



Sociétal : satisfaire les besoins humains et répondre à un objectif d'équité sociale.

Vous devez augmenter les différents **Indices** afin de remplir les conditions de l'**Objectif commun** et/ou de votre **Objectif personnel**.



III. Avant de commencer

1 Nombre de joueurs

a À 2 joueurs

« Vous êtes l'espoir de l'humanité et seule la coopération vous permettra de la sauver. »

Dans cette partie purement coopérative, vous ne jouez qu'avec l'**Objectif commun** et laissez de côté les **Objectifs personnels** : vous ne consultez pas le verso de vos cartes **Personnage** (la face avec l'illustration du personnage).

Vous commencez la partie avec 1 point d'avance sur tous les **Indices**.

Exemple : sur la planète Tuto, tous vos **Indices** sont déjà à 1 en début de partie au lieu de 0.

Retirez les cartes **Projet** suivantes :

- Véritalégume (Agriculteur)
- Déclaration d'impôt (Gouverneur)
- Contrebande (Écologue)
- Une menace a été détectée (Entrepreneur)

b À 3 joueurs

« Votre équipe compte bien donner le meilleur d'elle-même pour atteindre ses objectifs ! »

Vous pouvez jouer à la fois avec l'**Objectif commun** et les **Objectifs personnels**. Consultez bien le verso de vos cartes **Personnage** : s'il y a un chiffre entre parenthèses, il s'agit de votre **Objectif personnel**.

• Au moins 7 (5) cartes **Projet Sablier**
la durée en jeu tous joueurs confondus

Exemple d'Objectif personnel à 3 joueurs

c À 4 joueurs

« Le Conseil Terrien a fait appel à ses meilleurs spécialistes. »

Vous pouvez jouer à la fois avec l'**Objectif commun** et les **Objectifs personnels**. Consultez bien le verso de vos cartes **Personnage** : pour votre **Objectif personnel**, ne prenez pas en compte le chiffre entre parenthèses s'il y en a un, mais le chiffre en plein texte.



Exemple d'Objectif personnel à 4 joueurs

2 Découverte du jeu

Tous les paragraphes avec le **fond de couleur** dans cette règle de jeu présentent des **règles avancées pour les joueurs expérimentés. Pour une première partie**, nous vous conseillons de passer ces points de règle et de **vous en tenir à la règle de base**.

Nous vous conseillons également de réaliser une première partie exclusivement coopérative pour mieux comprendre les mécaniques de jeu. Dans ce cas, retirez les cartes **Projet** suivantes :

- Véritalégume (Agriculteur)
- Déclaration d'impôt (Gouverneur)
- Contrebande (Écologue)
- Une menace a été détectée (Entrepreneur)

IV. Mise en place

1 Première partie

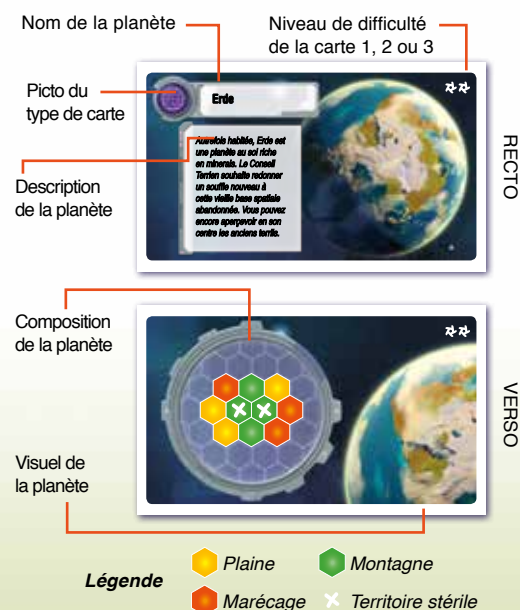
La première fois que vous ouvrez la boîte, décrochez l'ensemble des éléments de jeu.

2 Mise en place

a Triez les cartes **Planète** en fonction du niveau de difficulté, indiqué par les étoiles.

Piochez-en une au hasard selon la difficulté que vous souhaitez : ce sera votre **Planète** de destination pour cette partie. Les cartes restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour cette partie.

Exemple de carte Planète



b Disposez les tuiles **Territoire** (montagnes, plaines, marécages et **Territoires stériles**) comme indiqué sur la carte **Planète**.



Mise en place de la carte Planète Erde (Cf. Colonne précédente).

Les Territoires fertiles

Il existe 3 types de tuiles **Territoire** :

Plaine : les plaines sont de grandes étendues de terre. Elles permettent de s'installer rapidement tout en exploitant les sols. Elles peuvent accueillir un maximum de **7 Ressources** et jusqu'à **3 Zones d'activité** car elles sont très faciles d'accès. Vous pourrez aisément vous y implanter.

Montagne : avec leur sol très riche, les montagnes regorgent de ressources exploitables. Elles peuvent accueillir un maximum de **9 Ressources**, mais seulement **2 Zones d'activité** car il est plus compliqué de s'y installer en raison du relief escarpé.

Marécage : saturés d'eau la majeure partie de l'année, les marécages sont difficiles à exploiter. Ils peuvent accueillir un maximum de **4 Ressources** et **1 Zone d'activité** : le sol est trop meuble pour bien exploiter ces terres.

Les Territoires stériles



Les versos des tuiles **Territoire** représentent les **Territoires stériles**, sur lesquels il n'y a aucune **Ressource**. Les joueurs peuvent cependant y installer des

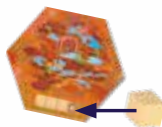
Zones d'activité, mais ils ne pourront rien récolter. **Ces Territoires ne se régénèrent pas. Un Territoire devient stérile dès lors qu'il ne possède plus de Ressources.**



NB : pour faciliter la lisibilité du jeu, disposez l'ensemble des tuiles dans le même sens, en vous aidant de la boussole représentée sur les **Territoires**.

c Disposez les cubes **Ressource** sur les tuiles **Territoire** de manière à atteindre leur capacité maximale :

- 9 pour les montagnes
- 7 pour les plaines
- 4 pour les marécages
- 0 pour les Territoires stériles



d Triez les cartes **Mission** en fonction du niveau de difficulté, indiqué par les étoiles . Piochez-en une au hasard selon la difficulté que vous souhaitez : ce sera votre **Objectif commun** pour cette partie. Les cartes restantes sont alors remises dans la boîte et ne seront pas utilisées.



e Disposez la carte **Planète**, la carte **Mission** et le plateau **Base spatiale** à côté des tuiles **Territoires**. Placez les marqueurs **Objectif** et les **cubes** comme indiqué sur la carte **Mission**. Les marqueurs **Objectif** précisent l'objectif commun à atteindre pour gagner collectivement la partie. Les cubes indiquent la situation de départ.

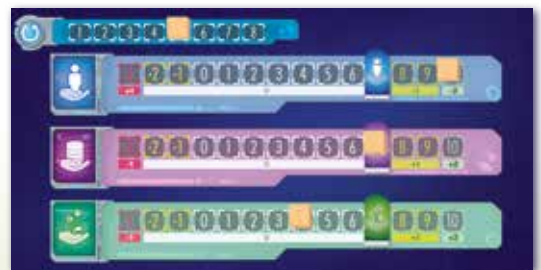
Exemple : sur la planète Tuto, tous les **Indices de départ** sont à 0. L'**Objectif commun** à atteindre est : **Sociétal 7, Économie 7, Environnement 7**.



Précision : en cours de partie, il est possible que les **cubes** aillent au-delà des marqueurs **Objectif**.

Exemple : le **cube** sur l'**Indice Sociétal** est sur 10 alors que le marqueur **Objectif** est à 7.

Exemple de plateau **Base spatiale** en cours de partie



f Disposez un **cube** sur la case 1 de l'indicateur Tour de jeu (situé en haut du plateau **Base spatiale**).

g Chaque joueur récupère une carte **Aide de jeu** et la pose devant lui.



h Chaque joueur choisit un rôle (Agriculteur, Gouverneur, Entrepreneur ou Écologue), puis pioche au hasard une des 3 cartes **Personnage** correspondant au rôle choisi. Les cartes non utilisées pour cette partie sont remises dans la boîte de jeu.



Attention : il ne peut pas y avoir deux joueurs incarnant le même rôle dans une partie !

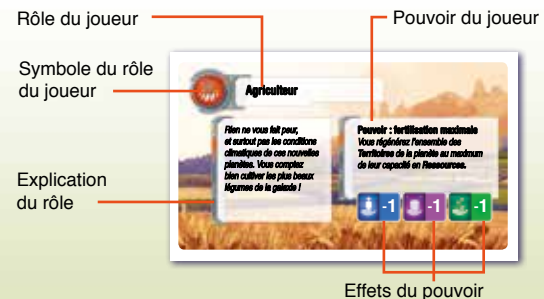
Précision : pour une première partie (ou à 2 joueurs), les versos (Profil) des cartes **Personnage** ne sont pas utilisés.



i Prenez connaissance du recto de votre carte **Personnage**. Lisez à voix haute aux autres joueurs la description de votre personnage et son pouvoir.

NB : lors de la première partie, n'utilisez pas les Pouvoirs.

Exemple de carte **Personnage** (recto)



Description des Profils (verso) :

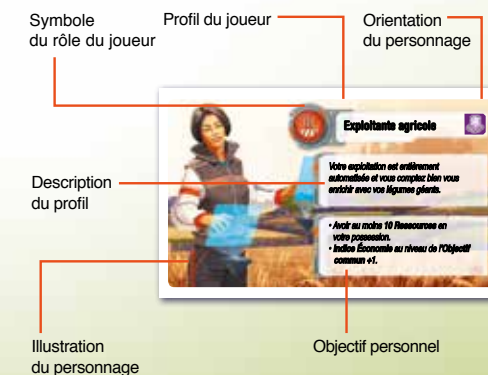
Pour des parties plus stratégiques, vous pouvez jouer avec le verso de vos cartes **Personnage**, chaque rôle comportant 3 cartes **Personnage** avec des **Objectifs personnels** différents.

j Consultez le verso de votre carte **Personnage** puis prenez connaissance de votre **Profil** et de votre **Objectif personnel** en prenant soin de ne pas le montrer aux autres joueurs.

Pour garder votre **Profil** et votre **Objectif personnel** secrets, posez votre carte **Personnage** face recto devant vous.

Bien que secret, vous êtes libre de révéler au début ou en cours de partie le **Profil** de votre personnage ainsi que votre **Objectif personnel**. Cela peut même faire partie d'une négociation !

Exemple de carte **Personnage** (verso)



k Chaque joueur récupère 1 jeton **Zone d'activité**, 6 cubes **Ressource**, 2 pions **Individu** et le tas de cartes **Projet** correspondant à son rôle.



Zoom sur les activités

À chaque rôle son activité ! Voici la typologie des **Zones d'activité** en fonction des rôles :

Agriculteur : Champ. L'Agriculteur cultive les terres pour nourrir la base spatiale.

Gouverneur : Ville. Le Gouverneur est responsable du bien-être de la population.

Entrepreneur : Usine. L'Entrepreneur met au point de nouvelles technologies.

Écologue : Réserve naturelle. L'Écologue s'assure de la préservation de la biodiversité.

1 Chaque joueur mélange les cartes **Projet** qui correspondent à son rôle et les place en tas cachées devant lui pour constituer une pioche. Puis chacun tire 3 cartes **Projet** et en prend connaissance sans les révéler.

m Mélangez les cartes **Aléa** puis placez-les en tas faces cachées, à côté des tuiles **Territoire**.

n Laissez les cubes **Ressource**, les pions **Individu**, les jetons **Zone d'activité** et **Aménagement** restants à portée de main pour la suite de la partie.

o Le joueur le plus âgé reçoit le jeton **Ambassadeur**. C'est lui qui dirigera le tour de jeu : il commence à se déplacer sur le plateau, lit les cartes **Projet** et **Aléa**, tire le jeton **Pluie** et gère les **Ressources** de la banque.

Règle d'or : en cas de désaccord sur l'interprétation de l'une des règles, c'est le joueur **Ambassadeur** qui tranche. Si vous n'acceptez pas la décision de l'**Ambassadeur**, reportez-vous à la règle d'or !



p En commençant par le joueur **Ambassadeur** et dans le sens des aiguilles d'une montre, placez vos jetons **Zone d'activité** sur les tuiles **Territoire** de votre choix.

q Disposez chacun vos deux pions **Individu** sur votre **Zone d'activité**.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



V. Déroulement du jeu

Un tour de jeu se compose de 6 phases.

La fiche et les cartes **Aide de jeu** vous aideront à vous repérer dans la partie.

Voici les 6 phases d'un tour de jeu.

Phase 1 - Développement de la base spatiale

Rappel : pour une première partie, ne lisez pas les paragraphes avec un **fond de couleur**. Rendez-vous directement au point c).

a Pouvoir

Vous avez la possibilité d'activer votre pouvoir une fois par partie. Les pouvoirs sont définis par rôle et ont un impact négatif sur les **Indices**.

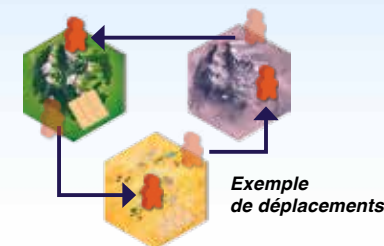
NB : vous ne pouvez pas utiliser votre pouvoir si le ou les **Indices** correspondants sont en dessous de 0, ni vous opposer à la réalisation du pouvoir d'un joueur.

b Influence sur un indice

Une fois par tour, vous avez la possibilité d'acheter 1 point de l'**Indice** de votre choix en échange de 3 **Ressources** qui sont alors défaussées à la banque. Le coût peut être financé par un ou plusieurs joueurs. En cas de conflit sur le choix de l'**Indice** à faire monter, c'est la majorité des joueurs qui l'emporte. En cas d'égalité, c'est à l'**Ambassadeur** de trancher.

c Déplacement

Chaque joueur peut déplacer ses **Individus** d'une case adjacente vers les **Territoires fertiles** ou **stériles** de son choix. Il est possible de déplacer 1 ou plusieurs **Individus**. On peut aussi choisir de ne pas les déplacer.



d Achat

Si vous le désirez, vous pouvez acheter, au choix :

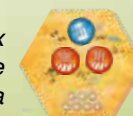
1 Individu pour le coût de 2 **Ressources**. Posez le nouvel **Individu** sur un **Territoire** où vous avez déjà une **Zone d'activité**.

OU

1 Zone d'activité pour le coût de 4 **Ressources**. Posez la nouvelle **Zone d'activité** sur un **Territoire** où vous avez au moins un **Individu**, dans la limite des capacités d'accueil du **Territoire** (3 pour les plaines, 2 pour les montagnes, 1 pour les marécages).

Un joueur peut poser plusieurs **Zones d'activité** sur un même **Territoire** (si les capacités d'accueil le permettent). De même, plusieurs joueurs peuvent poser leurs **Zones d'activité** respectives sur un même **Territoire** (si les capacités d'accueil le permettent).

Exemple : l'Agriculteur a posé deux **Champs** sur une plaine. Il partage ce **Territoire** avec le Gouverneur qui a posé une **Ville**.



NB : vous ne pouvez acheter que les **Zones d'activité** correspondant à votre personnage (exemple : le **Champ** pour l'Agriculteur). Par ailleurs, vous ne pouvez effectuer qu'un seul achat par tour de jeu (mais vous n'êtes pas obligé d'acheter à chaque tour de jeu).

Exemples :

- L'Agriculteur décide d'acheter un nouvel **Individu** pour **2 Ressources**. Il le place dans un de ses **Champs** contenant déjà 2 de ses **Individus** pour pouvoir récolter plus de **Ressources** lors de ce tour de jeu.
- L'Entrepreneur déplace un de ses **Individus** situé sur une de ses **Usines** vers un marécage adjacent. Il dépense **4 Ressources** pour acheter une nouvelle **Usine** à placer sur ce nouveau **Territoire** grâce à la présence de son **Individu**.
- L'Écologue décide de ne rien faire lors de cette phase et préfère économiser pour les phases suivantes.

Phase 2 - Les projets

a Sélection des projets

Chaque joueur peut sélectionner une carte **Projet** de sa main et la donner au joueur **Ambassadeur**. Celui-ci les dispose sur la table, à la vue de tous les joueurs. Il lit ensuite à voix haute l'ensemble des cartes **Projet** disponibles.


NB : si un joueur n'a aucune carte **Projet** qui l'intéresse, il n'est pas obligé d'en donner une à l'**Ambassadeur**.


Les chiffres indiqués dans la marge des cartes **Projet** correspondent aux phases du tour de jeu où les effets de la carte s'appliquent.


Exemple : l'effet de la carte « Culture temporaire » s'applique lors de la phase 2 : les projets



Il existe deux types de cartes **Projet** :

 Les cartes **Projet Éclair** : leurs effets ne s'appliquent qu'une fois, à la phase de jeu indiquée sur la carte. Elles sont défaussées après avoir été jouées.

 Les cartes **Projet Sablier** : leurs effets s'appliquent à chaque tour jusqu'à la fin de la partie, à la phase de jeu indiquée sur la carte. Une fois financées, elles sont posées faces visibles devant le joueur qui a joué cette carte.

 Certaines cartes possèdent un pictogramme **Stock**. Cela signifie que les joueurs peuvent les acheter à ce tour de jeu mais ne décider d'appliquer leurs effets que plus tard dans la partie, lors d'un autre tour de jeu. Une fois payées, elles sont posées faces visibles devant leur propriétaire et tournées à 90 degrés pour signifier que l'effet de la carte n'est pas encore actif. Le joueur propriétaire pourra décider de l'activer lors d'un prochain tour de jeu, à la phase indiquée dans la marge de la carte (si deux chiffres sont présents, on prend la phase la plus basse). Cette carte sera alors défaussée s'il s'agit d'une carte **Éclair** ou conservée devant le joueur (remise dans le bon sens) s'il s'agit d'une carte **Sablier**.



Exemples de cartes **Projet**

b Négociation et financement

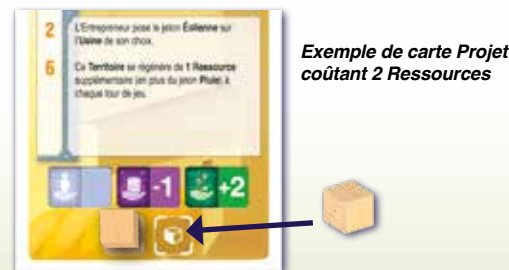
Tous ensemble, vous pouvez financer autant de cartes **Projet** que vous le souhaitez en payant leur coût en **Ressources**. Ce coût correspond au nombre de cubes représentés tout en bas de la carte. Vous pouvez financer tout ou une partie d'un **Projet** : vous êtes libres de négocier entre vous afin de financer une carte **Projet** à plusieurs.

Rappel : il est possible de ne jouer ou de ne financer aucune carte **Projet** pendant un tour de jeu.

Exemple : l'Entrepreneur souhaite acheter la carte **Projet** « Éolienne » pour pouvoir collecter plus de **Ressources** pendant la partie. Il a besoin pour cela de 2 cubes **Ressource**, mais il n'en possède qu'un.

Il lui manque donc **1 Ressource**. Après négociation avec les autres joueurs, le Gouverneur décide de payer **1 Ressource** pour l'aider à acheter la carte **Projet**, à condition que l'Entrepreneur la lui rende au tour suivant. Libre à l'Entrepreneur de remplir cette condition au prochain tour...

Aide : pour indiquer que le coût d'une carte **Projet** est réuni, posez les **Ressources** nécessaires sur la carte **Projet** dans l'emplacement prévu à cet effet.



Vous êtes libres de négocier et d'échanger les **Ressources**, de proposer des services, etc. Il n'y a aucune limite dans la négociation. Il faut seulement que vous soyez d'accord entre vous avant de

passer à la phase suivante. Si vous ne trouvez pas d'accord au bout d'un certain temps (à définir entre vous) et/ou que le coût de la carte n'est pas payé, chaque joueur récupère les **Ressources** qu'il avait investies et placées dessus. L'effet de la carte et les impacts sur les **Indices** ne sont pas réalisés et la carte est remise sous le paquet de cartes **Projet** du joueur correspondant.

NB : à ce stade, les effets des cartes **Projet** n'ont pas encore été appliqués.

Les joueurs sont libres de se donner ou de se prêter des **Ressources** à tout moment d'une phase de jeu.

c Application des cartes

Une fois que toutes les négociations sont terminées :

1 Récupérez les cartes non financées et replacez-les sous vos pioches de cartes **Projet**. Chaque joueur récupère alors les **Ressources** qu'il avait positionnées dessus.

2 Défaussez les **Ressources** des cartes financées à la banque.

3 L'**Ambassadeur** applique les impacts sur les **Indices** de toutes les cartes financées (y compris les cartes **Stock** achetées à ce tour).

NB : les effets sur les **Indices** ne sont appliqués qu'une seule fois, même pour les cartes **Projet Sablier**.

4 Chaque joueur pose ses cartes **Projet Sablier** devant lui et applique les effets à chaque tour de jeu, au moment opportun dans la partie (inscrit sur chaque carte).

5 Posez les cartes **Projet Éclair** à côté du plateau et appliquez leurs effets au moment opportun dans la partie (inscrit sur chaque carte).

Puis défaussez-les en les remettant sous vos pioches de cartes **Projet**.

Exemple : l'Entrepreneur joue les effets de sa carte **Projet** « Éolienne » et défausse les **3 Ressources** de la carte à la banque. Il pose son jeton **Aménagement** « Éolienne » sur le plateau et garde sa carte devant lui pour la suite de la partie.

6 Vous pouvez ensuite défausser 1 à 3 cartes **Projet** de votre main si vous ne souhaitez pas les réaliser dans un prochain tour de jeu. Ces cartes non jouées sont alors remises sous votre pioche de cartes **Projet**.

7 Piochez ensuite 1, 2 ou 3 cartes afin de reconstituer votre main de 3 cartes **Projet**.

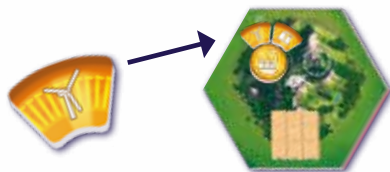
Exemple : lors de ce tour de jeu, l'Agriculteur a joué la carte A, l'Écologue la carte B et l'Entrepreneur la carte C. Le Gouverneur n'a pas souhaité jouer une carte **Projet** à ce tour de jeu. Après négociations, seules les cartes de l'Agriculteur et de l'Entrepreneur ont reçu les **Ressources** nécessaires à leur réalisation. La carte de l'Écologue n'a pas reçu assez de **Ressources**. Sa carte est donc défaussée sous son tas de cartes **Projet** et les **Ressources** investies dans cette carte sans succès sont restituées aux joueurs.



- Les **Ressources** investies sur les cartes A et C vont à la banque.
- L'addition des effets **Indice** des cartes A et C indique un total de -1 sur l' **Indice Sociétal**, +4 sur l' **Indice Économie** et de -1 sur l' **Indice Environnement**. L'Ambassadeur ajuste ces impacts sur le plateau **Base spatiale**.
- La carte C est une carte **Projet Sablier**. L'Entrepreneur pose donc sa carte à côté de lui face visible afin de se rappeler de l'effet de la carte jusqu'à la fin de la partie.
- La carte A est une carte **Projet Éclair** et **Stock**. L'Agriculteur pose donc sa carte à côté de lui face visible. Il l'incline à 90 degrés pour indiquer que cette carte n'a pas encore été jouée.

Jeton Aménagement :

Certaines cartes **Projet** vous permettent d'acquérir des jetons **Aménagement**. Posez alors ce jeton autour d'une de vos **Zones d'activité** pour indiquer son emplacement sur la planète.



NB : si jamais l'effet d'une carte **Projet** contredit une règle du jeu, c'est le texte de la carte qui est appliqué.

Intérêt de défausser

Défausser une partie de vos cartes **Projet** à chaque tour de jeu peut vous permettre d'en piocher de nouvelles et de découvrir toutes vos possibilités. Par exemple, les **labels DD (Développement durable)** ne peuvent s'acquérir que par les cartes **Projet** correspondantes...

Phase 3 - Récolte

En commençant par l'**Ambassadeur** et dans le sens du tour, chaque joueur récolte des **Ressources**, dans la limite de **2 Ressources** par **Individu** sur ses **Zones d'activité** et de **1 Ressource** par **Individu** sur les **Territoires** libres, dépourvus de **Zone d'activité**.

NB : un joueur n'est jamais obligé de récolter toutes les **Ressources** auxquelles il a droit.

Exemples :

- Le Gouverneur a **3 Individus** sur sa **Ville**. Il récolte **6 Ressources** au maximum.
- Les **2 Individus** de l'Écologue ne sont pas sur ses **Réserves naturelles** mais sur des **Territoires** libres. Il ne peut récolter que **2 Ressources** à ce tour de jeu.
- L'Agriculteur et l'Entrepreneur ont chacun **2 Individus** sur leurs **Champs** et **Usines**. Chacun peut récolter jusqu'à **4 Ressources**, mais l'Agriculteur peut décider de ne récolter que **3 Ressources** pour ce tour tandis que l'Entrepreneur prend le maximum, à savoir **4 Ressources**.

Territoire stérile

Si la dernière **Ressource** d'un **Territoire** est enlevée de la tuile, celle-ci est retournée et devient inexploitable : c'est un **Territoire stérile**. Le **Territoire** ne se régénère pas car le sol est épuisé, et ce jusqu'à ce qu'il soit restauré sur la face **fertile**. Les **Zones d'activité** et les jetons **Aménagement** ne sont pas défaussés et restent en place sur le **Territoire**, ils n'ont plus d'effet jusqu'à ce que le **Territoire** soit restauré. Les **Individus** restent également en place. Ils sont libres de se déplacer au tour suivant.



Chaque **Territoire** devenu **stérile** fait reculer de **1 point** chaque **Indice**.



Phase 4 - Aléa

L'**Ambassadeur** pioche une carte du paquet « **Aléa** » et la lit à voix haute. Les effets sont immédiatement appliqués. Les cartes **Aléa** produisent des effets négatifs ou positifs sur la partie.



Les effets de certaines cartes **Aléa** peuvent être évités si les joueurs possèdent des **labels DD (Développement durable)** obtenus avec les cartes **Projet**. Ils certifient une action respectueuse du développement durable. Ils permettent de protéger le joueur contre les **Aléas**, ainsi que les **Territoires** sur lesquels il a installé ses **Zones d'activité**. Les joueurs peuvent cumuler leurs **labels DD** pour protéger un **Territoire** partagé.

NB : l'impact **Indice** de la carte **Aléa** s'applique même si elle a été contrée par des **labels DD**.

NB : les **labels DD** ne sont jamais dépensés et restent devant les joueurs jusqu'à la fin de la partie.

Exemples :

- La carte **Aléa** « Impôt spatial » est tirée. Tous les joueurs doivent perdre **2 Ressources** mais on peut s'en protéger avec **2 labels DD** (comme indiqué sur cette carte « Impôt spatial »). L'Agriculteur en possède 2, il n'est pas impacté par la carte.
- La carte **Aléa** « Ouragan » est tirée. Tous les **Territoires** doivent perdre **1 Ressource** mais on peut s'en protéger avec **2 labels DD** (comme indiqué sur la carte). L'Écologue et le Gouverneur sont installés ensemble sur un **Territoire** de plaine et ont chacun **1 label DD**. Ce **Territoire** est donc protégé de l'**Aléa**.

Exemple de carte Aléa



2 labels DD permettent de se protéger de l'Aléa.

Phase 5 - Salaire

a Salaire des Individus

Chaque joueur dépense **1 Ressource** pour payer chaque **Individu** en sa possession.

Si un des joueurs n'a pas assez de **Ressources** pour payer ses **Individus** ou s'il ne souhaite pas les payer, il peut s'en séparer et les renvoyer sur Terre. Défaussez alors un ou plusieurs pions **Individu**, faisant reculer chaque **Indice** de **1 point par Individu** renvoyé.

b Bonus ou malus Sociétal

« Le Conseil Terrien suit vos avancées avec soin. Selon vos réussites et vos échecs, il décide de vous féliciter ou de vous sanctionner en vous envoyant, ou en vous retirant, des rations alimentaires. »

Si l'**Indice Sociétal** est à -3, à 8, 9 ou 10 à cette phase de jeu, des effets particuliers s'appliquent :

- Si l'**Indice Sociétal** est à -3, vous payez pour chacun de vos **Individus +1 Ressource**.

Exemple : l'Entrepreneur a **2 Individus**, il paie 2+1, donc **3 Ressources**. L'Écologue a **3 Individus**, il paie donc 3+1, soit **4 Ressources**.

- Si l'**Indice Sociétal** est à 8 ou 9, vous payez pour chacun de vos **Individus -1 Ressource**.

Exemple : l'Entrepreneur a **2 Individus**, il paie 2-1, donc **1 Ressource**. L'Écologue a **3 Individus**, il paie donc 3-1, soit **2 Ressources**.

- Si l'**Indice Sociétal** est à 10, vous payez pour chacun de vos **Individus -2 Ressources**.

Exemple : l'Entrepreneur a **2 Individus**, il paie 2-2, donc **0 Ressource**. L'Écologue a **3 Individus**, il paie donc 3-2, soit **1 Ressource**.

Phase 6 - Régénération de la planète

a Régénération de la planète



L'**Ambassadeur** lance en l'air le jeton **Pluie**. Suivant le résultat (1 ou 2), chaque **Territoire** reçoit **1 ou 2 Ressources** supplémentaires, dans la limite de sa capacité maximale de stockage.

Exemple : pour les **Territoires** de plaine, si le jeton **Pluie** indique 1, seuls les **Territoires** ayant **6 Ressources** ou moins reçoivent **1 Ressource**. Les **Territoires** ayant déjà **7 Ressources** ne reçoivent rien car ils sont au maximum de leurs capacités.

NB : les **Territoires stériles** ne reçoivent pas de **Ressources**.



b Bonus ou malus Environnemental

« Vous voici récompensés de vos actions en faveur de l'environnement : la planète vous le rend au centuple ! »

Si l'**Indice Environnement** est à -3, à 8, 9 ou 10 à cette phase de jeu, des effets particuliers s'appliquent :

- Si l'**Indice Environnement** est à -3, le résultat du jeton **Pluie** est soumis à un malus de 1.

Exemple : le jeton **Pluie** tombe sur 2, les **Territoires** ne se régénèrent alors que d'**1 Ressource**. S'il tombe sur 1, les **Territoires** ne se régénèrent pas à ce tour de jeu.

- Si l'**Indice Environnement** est à 8 ou 9, le résultat du jeton **Pluie** est soumis à un bonus de 1.

Exemple : le jeton **Pluie** tombe sur 1, les **Territoires** se régénèrent de **2 Ressources**.

- Si l'**Indice Environnement** est à 10, le résultat du jeton **Pluie** est soumis à un bonus de 2.

Exemple : le jeton **Pluie** tombe sur 1, les **Territoires** se régénèrent de **3 Ressources**.

c Bonus ou malus Économique

« En fonction des cours boursiers de votre planète, le Conseil Terrien investit dans vos infrastructures ou au contraire, retire ses actions économiques. »

Si l'**Indice Économie** est à -3, à 8, 9 ou 10 à cette phase de jeu, des effets particuliers s'appliquent :

- Si l'**Indice Économie** est à -3, vous payez chacun **1 Ressource** à la banque.

- Si l'**Indice Économie** est à 8 ou 9, vous recevez chacun **1 Ressource** de la banque.

- Si l'**Indice Économie** est à 10, vous recevez chacun **2 Ressources** de la banque.

À la fin du tour de jeu, vérifiez si vous avez rempli l'**Objectif commun** et/ou vos **Objectifs personnels**.

Si ce n'est pas le cas, un nouveau tour de jeu commence : le cube **Tour de jeu** avance d'une case sur le plateau **Base spatiale** et la fonction de l'**Ambassadeur** passe au joueur de gauche qui devient alors l'**Ambassadeur** pour le tour suivant.



VI. Fin de partie

a Gagner collectivement

- Si vous atteignez l'**Objectif commun** sur les 3 **Indices** à la fin d'un tour (et avant la fin du 8^e tour), **vous gagnez tous ensemble**.

« Félicitations ! Le Conseil Terrien est fier de vous. Votre base spatiale est une totale réussite. Votre planète devient une destination de choix pour ceux qui souhaitent une vie douce et paisible. Grâce à vous, l'humanité va pouvoir perdurer. »

b Perdre collectivement

- À la fin du 8^e tour de jeu, si l'**Objectif commun** n'est pas atteint, **vous perdez tous ensemble**.

« Aïe... C'est en vain que le Conseil Terrien avait placé tous ses espoirs en vous : votre mission est un échec et la base spatiale ne verra pas le jour. L'avenir de l'humanité est en péril. Saurez-vous prouver votre valeur sur une autre destination ? »

c Gagner seul

- Si un joueur atteint son **Objectif personnel** à la fin d'un tour (avant la fin du 8^e tour), il remporte **individuellement** la partie.

NB : il est possible de ne pas s'arrêter à la réussite d'un **Objectif personnel** pour continuer la partie collectivement.

« Oups... Votre mission est une demi-réussite : l'un de vous l'a emporté mais le groupe a perdu. Le vainqueur peut triompher seul. Mais avec ce mode de pensée, difficile de construire une société harmonieuse sur le long terme. L'humanité semble toujours en péril... jusqu'à la prochaine mission. »

NB : il est possible qu'à la fin d'un tour de jeu, plusieurs joueurs aient gagné simultanément, et même que l'**Objectif commun** soit atteint. Tous les joueurs ont alors gagné, mais ceux qui ont également rempli leurs **Objectifs personnels** obtiennent une victoire plus belle encore !

VII. Variantes

Pour aller plus loin et explorer les confins de Terristories®, voici une liste de variantes. Vous pouvez ajouter une ou plusieurs variantes à la règle de jeu de base.

Planète (très) hostile : utilisez seulement les cartes **Aléa** négatives. Les cartes **Aléa** positives sont remises dans la boîte.

Monde utopique : utilisez seulement les cartes **Aléa** positives. Les cartes **Aléa** négatives sont remises dans la boîte.

Ex-nihilo : en début de partie, placez les cubes **Indice** du plateau **Base spatiale** à -3, et placez les marqueurs **Objectif** sur 10.

Conquête : l'**Objectif commun** ne doit pas être remporté. Seul l'**Objectif personnel** permet de terminer la partie. Si à la fin d'un tour, l'**Objectif commun** est accompli, les joueurs perdent la partie.

Ad vitam aeternam : les impacts **Indices** des cartes **Projet Sablier** s'appliquent à chaque tour de jeu jusqu'à la fin de la partie.

Dernière chance : vous commencez la partie avec 2 **Zones d'activité** chacun et 5 **Individus**.

Voici un glossaire de tous les mots-clés du jeu.

Ambassadeur : joueur-animateur lors d'un tour de jeu. Il s'occupe de la banque, lit les cartes **Projet**, pioche la carte **Aléa**...

Aménagement : petits jetons à placer autour des **Zones d'Activité** d'un joueur pour symboliser l'effet permanent d'une carte **Projet**.

Base spatiale (Plateau) : échelles matérialisant les 3 **Indices** et le nombre de tours de jeu réalisé.

Défausser : action de remettre une carte **Projet** non financée ou retirée de sa main en-dessous de sa pioche de cartes **Projet**.

Éclair (Pictogramme) : carte **Projet** dont l'effet ne s'applique qu'une seule fois dans la partie. Elle est défaussée après avoir été jouée.

Fertile (Territoire) : **Territoire** positionné sur la face **fertile** et possédant au moins 1 **Ressource**. Il se régénère à chaque tour de jeu lors de la phase de régénération. Les joueurs peuvent récolter ses **Ressources**.

Indice : échelle allant de -3 à 10 représentant le **Sociétal**, l'**Économie** ou l'**Environnement**, et permettant d'évaluer l'**Objectif commun**.

Individu : représentés par des pions en bois, les **Individus** permettent aux joueurs de construire de nouvelles **Zones d'activité** et de récolter des **Ressources** sur un **Territoire**.

Label DD (Développement durable) : il protège un joueur et les **Territoires** sur lesquels le joueur est installé contre certains **Aléas**. Les **labels DD** peuvent se cumuler entre les joueurs ayant des **Zones d'activité** sur un même **Territoire**.

Mission (Carte) : elle indique l'**Objectif commun** pour cette partie.

Objectif commun : défini par chaque carte **Mission**, il indique le niveau à atteindre pour chaque **Indice** afin de gagner collectivement la partie. Il est représenté par les marqueurs **Objectif** sur le plateau **Base spatiale**.

Objectif personnel : défini pour chaque carte **Personnage** (au verso), il indique les deux conditions que le joueur doit remplir simultanément pour gagner la partie individuellement.

Personnage (Carte) : elle indique l'**Objectif personnel** du joueur. Il y a 3 personnages par **Rôle**.

Planète (Carte) : elle indique la répartition des **Territoires** composant le plateau de jeu pour une partie.

Pluie (Jeton) : il permet de régénérer les **Territoires** de 1 ou 2 **Ressources**, selon le résultat de son lancer.

Pouvoir : action spécifique à un rôle pouvant s'appliquer une fois par partie, à l'initiative du joueur.

Récolter : prendre des **Ressources** sur les **Territoires**.

Régénérer : placer des **Ressources** de la banque sur un ou plusieurs **Territoires**.

Ressource : les **Ressources** du jeu sont représentées par des cubes en bois. Elles permettent d'acheter des **Zones d'activité**, des **Individus**, des cartes **Projet** ou de négocier avec un joueur par exemple.

Rôle : Agriculteur, Entrepreneur, Gouverneur ou Écologue.

Sablier (Pictogramme) : carte **Projet** dont l'effet s'applique à chaque tour de jeu, jusqu'à la fin de la partie.

Stérile (Territoire) : **Territoire** n'ayant aucune **Ressource**. Il ne se régénère pas tant qu'il n'a pas été retourné sur la face **fertile**. Un **Territoire** peut être **stérile** dès le début de la partie. Les joueurs ne peuvent pas récolter de **Ressources** mais ils peuvent cependant y installer de nouvelles **Zones d'activité**. Lorsqu'un **Territoire** devient **stérile**, tous les **Indices** baissent d'1 point.

Stock (Pictogramme) : carte **Projet** pouvant être financée, puis activée à un prochain tour de jeu.

Tableau de bord : espace personnel de jeu d'un joueur. Placé devant lui, il se compose de sa carte **Personnage** (recto ou verso), de ses **Ressources**, de sa pioche de cartes **Projet**, de sa main de cartes **Projet**, des cartes **Projet** jouées et posées faces visibles, et potentiellement de jetons **label DD**.

Territoire : tuile de forme octogonale composée d'une face **fertile** (recto) et d'une face **stérile** (verso). Ensemble, elles constituent le plateau de jeu. Les joueurs peuvent y placer leurs **Individus**, y construire des **Zones d'activité** et des **Aménagements**. Ils récoltent également les **Ressources** qui y sont disposées.



IX. Histoire du jeu

1 Le savoir-faire de Bioviva et l'expertise des chercheurs du CIRAD

TerriStories® a été développé à partir d'un outil de recherche créé par Patrick D'Aquino, chercheur au CIRAD. Cet outil a été utilisé pour aider les collectivités locales, initialement en Afrique (Sénégal, Burkina Faso, Côte d'Ivoire...), dans l'aménagement des territoires, pour résoudre des conflits.

Le CIRAD (Centre de coopération internationale en recherche agronomique pour le développement) est l'établissement public français de recherche agronomique et de coopération internationale pour le développement durable des régions tropicales et méditerranéennes.

Bioviva, reconnue pour sa capacité à rendre accessibles des contenus pédagogiques et scientifiques à travers des mécaniques de jeu adaptées pour le plus grand nombre, a été sélectionnée comme l'éditeur adéquat pour développer le jeu.

Le projet a débuté en octobre 2016. Issu d'un travail de 2 ans, TerriStories® reprend les 3 axes du développement durable (sociétal, économie, environnement). Basé sur l'expérience et les résultats du jeu en situation réelle et grâce à l'expertise des chercheurs, il propose d'impliquer les joueurs dans des débats réalistes et plausibles au-delà de la situation du jeu.

2 Les dates-clés : de l'outil scientifique au jeu grand public

1999-2002 : un jeu élémentaire (post-it, feutres...) est proposé pour les collectivités locales au Sénégal, dans le cadre de l'aménagement du territoire.

2008-2012 : un jeu de plateau est créé pour les paysans sahéliens confrontés aux situations d'incertitudes climatiques.

2013-2014 : un jeu de plateau transférable est proposé aux acteurs locaux dans le cadre du processus national de réforme foncière au Sénégal.

2016-2017 : la mise en œuvre du jeu dans plusieurs projets de valorisation agricole et foncière dans les pays du Sud recueille des retours très positifs.

2016-2018 : développement du jeu TerriStories® par les équipes Bioviva, en partenariat avec les chercheurs du CIRAD.

Pour aller plus loin dans l'expérience TerriStories® : <http://www.terristories.org/fr/>



Phases d'un tour de jeu

● : action obligatoire
● : action facultative

1
Développement
de la base spatiale

- Déplacer le pion Tour de jeu sur le plateau **Base spatiale**.
- Activer son pouvoir (1 fois par partie).
- Acheter un cran **Indice** (3 **Ressources**, 1 seul par tour).
- Déplacer ses **Individus** sur une tuile adjacente.
- Acheter 1 **Zone d'activité** (4 **Ressources**) OU 1 **Individu** (2 **Ressources**).



2
Projet

- Sélectionner (ou pas) une carte **Projet** de sa main à donner au joueur **Ambassadeur**.
- Négocier le financement des cartes **Projet** proposées et appliquer les impacts **Indices**.
- Appliquer leurs effets aux moments opportuns.
- Défausser 1 à 3 cartes **Projet** de sa main.
- Piocher de nouvelles cartes **Projet** pour reconstituer sa main de 3 cartes.



3
Récolte

- Prélever 2 **Ressources** par **Individu** (au maximum) sur ses **Zones d'activité** et 1 **Ressource** par **Individu** (au maximum) sur les **Territoires** sans **Zone d'activité** (dans le sens du tour, en commençant par le joueur **Ambassadeur**).



4
Aléa

- Piocher une carte **Aléa**.
- Appliquer les impacts **Indices**.
- Appliquer les effets (si non contrés par les **labels DD**).



5
Salaire

- Dépenser 1 **Ressource** par **Individu**. Vous pouvez décider de ne pas payer vos **Individus** et de les renvoyer sur Terre, mais tous les **Indices** baissent de 1 par **Individu**.



Au besoin, appliquer l'effet **Indice Sociétal**.

6
Régénération
de la planète

- Tirer le jeton **Pluie** et ajouter 1 ou 2 **Ressources** sur les tuiles n'étant pas à leur capacité maximum.
- Au besoin, appliquer l'effet **Indice Environnement**.
- Au besoin, appliquer l'effet **Indice Économie**.



- Vérifier si la victoire est remportée (avant la fin du 8^e tour).
- Le jeton **Ambassadeur** passe au joueur suivant.

Après votre périple spatial,
offrez-vous un voyage dans le temps
vers la préhistoire !



-  1-mimer
-  2-modeler
-  3-Parler
-  4-Dessiner

**Redécouvrez vos aptitudes ancestrales
pour faire deviner des mots à vos coéquipiers
et remporter la partie !**

Retrouvez Cro-magnon dans votre magasin de jeux de société
et tous les jeux Bioviva sur :

www.bioviva.com



3-12

8+



30 mn



éco-
conçu
FABRICATION
RESPONSABLE

Fabriqué en
FRANCE

bioviva!